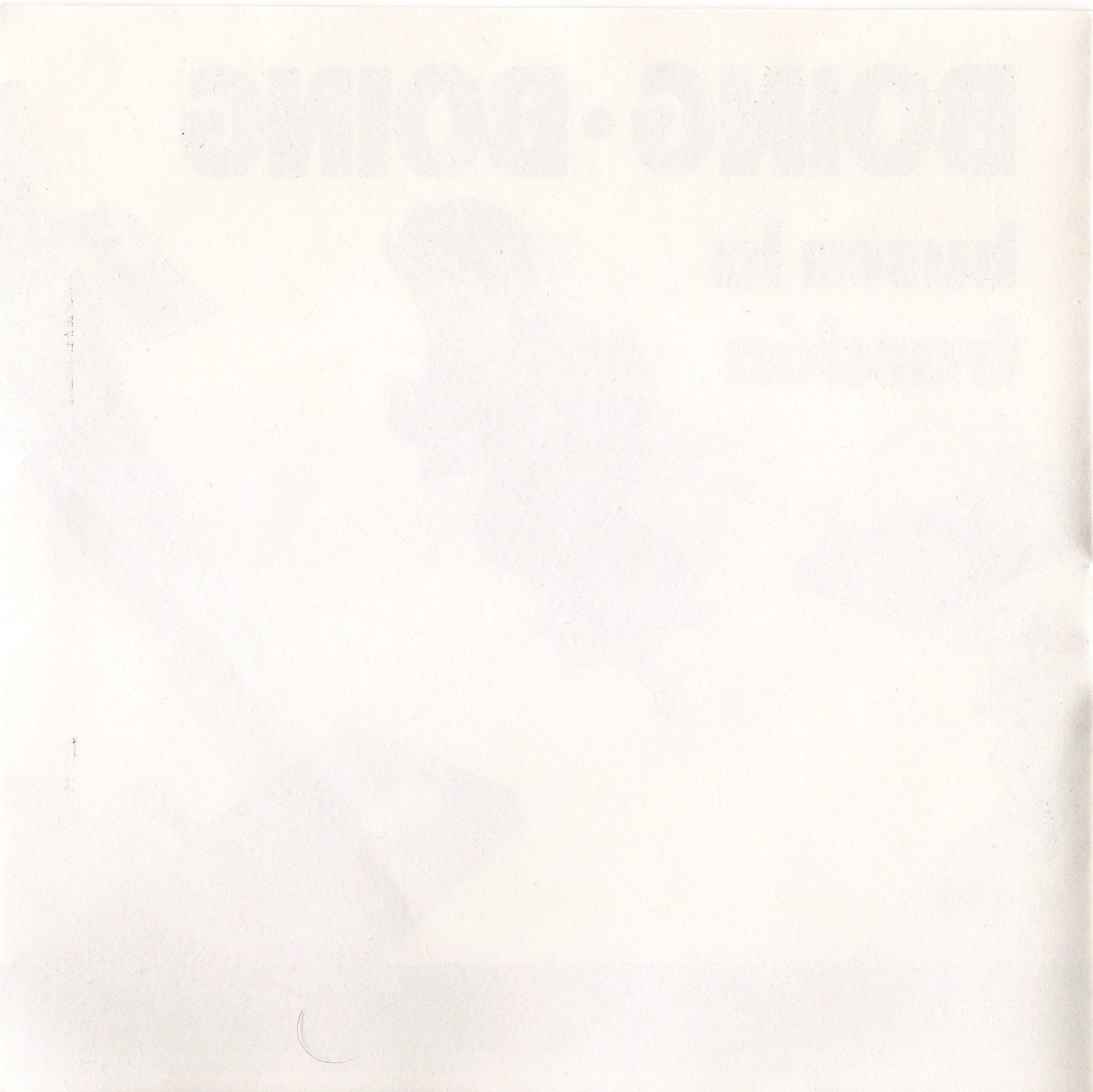

BOING·BOING
busca la fracción





A. INSTRUCCIONES DE INICIO:

Cómo empezar con mi HIT BIT MSX:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el cartucho en la ranura de manera firme.
3. Conectar el ordenador.

Cómo empezar con mi FM7 ó Apple IIe/IIc:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el disco en la lectora Ø.
3. Conectar el ordenador y el programa cargará automáticamente.

B. COMO JUGAR

Tú, junto con tu muelle saltador, acabáis de entrar en un fascinante mundo de fracciones y sus representaciones visuales.

Tu misión consiste en conseguir el máximo número de puntos posible y llegar hasta el nivel más alto posible.

En la pantalla, dispones de un cronómetro de control del tiempo de que dispones en cada nivel; se halla situado en la parte inferior derecha. A la izquierda verás el número de muelles saltadores que te quedan. Cada vez que caigas al vacío, yendo a parar al nivel cero, deberás comenzar de nuevo, y perderás uno de los muelles saltadores.

En la parte inferior central dispones de un radar y del indicador de nivel. El radar te permite ver la situación en la que te encuentras, los peligros que te acechan y los pasos libres para subir varios niveles de una sola vez.

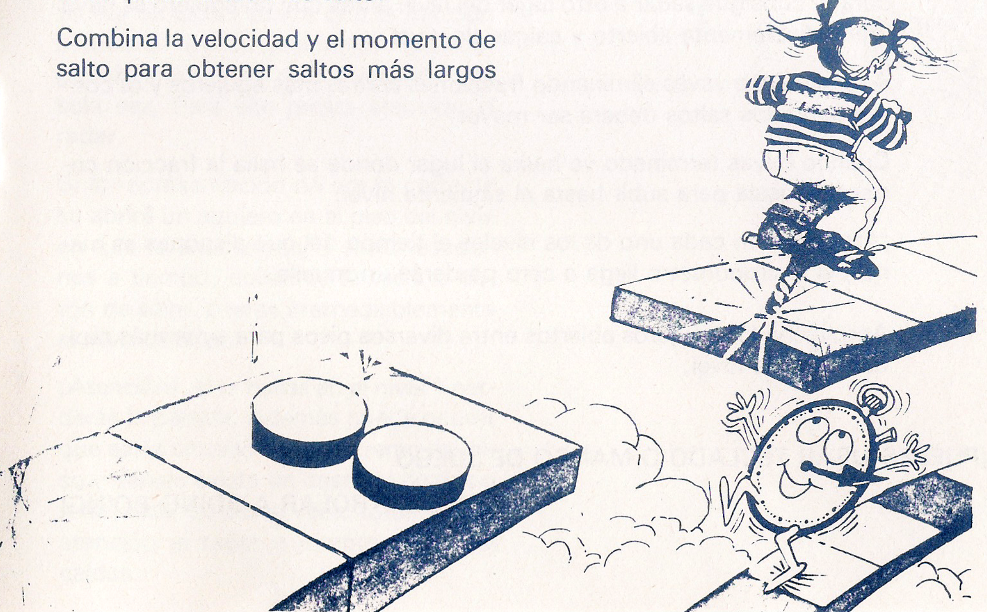
En el resto de la pantalla podrás visualizar sobre que lugar te hallas saltando con tu muelle, y una serie de cuadrados, redondas y otras formas colgando del piso en donde estás situado, éstas representan fracciones. Corre a derecha e izquierda intentando localizar la representación correcta para la fracción que numéricamente está escrita en la parte superior de la pantalla.



¿Cómo controlar el muelle saltador?

Al cargar el juego habrás podido leer en la pantalla las teclas de control de tu muelle saltador. Para obtener más velocidad debes de pulsar repetidamente la tecla que te conduce a derecha e izquierda, según tu deseo. Si quieres saltar pulsa la tecla de salto.

Combina la velocidad y el momento de salto para obtener saltos más largos que te permitan vulnerar temibles agujeros del piso en que te encuentras. Pero, presta mucha atención, debes de aprender a frenar lo suficientemente deprisa cuando llegues al final del piso, de lo contrario caerás fatalmente al vacío, perdiendo varios niveles alcanzados o finalizando la partida.



PARA OBTENER PUNTUACION

Cada vez que subas de nivel obtendrás puntos. Cuando ya te consideres un experto al manejo del muelle saltador podrás obtener puntuaciones mayores de la siguiente manera:

1. Localiza la fracción correcta del nivel.

2. Elimina el resto de fracciones no correctas. Para ello situate encima de cada una de ellas, pulsa el control de localización (botón o barra espaciadora) y consigue saltar a otro lugar del nivel antes que un agujero se haya irremediablemente abierto y caigas de nivel.

   A medida que vayas eliminando fracciones abrirás más agujeros y tu control sobre los saltos deberá ser mayor.

   Cuando hayas terminado ve hasta el lugar donde se halla la fracción correcta y úsala para subir hasta el siguiente nivel.

   ¡Atención! en cada uno de los niveles el tiempo del que dispones es menor, si el cronómetro llega a cero perderás un muelle.

3. Aprovecha los agujeros abiertos entre diversos pisos para subir más rápidamente de nivel.

¡PUEDES USAR TECLADO O MANDO DE JUEGO

PARA CONTROLAR A BOING-BOING!

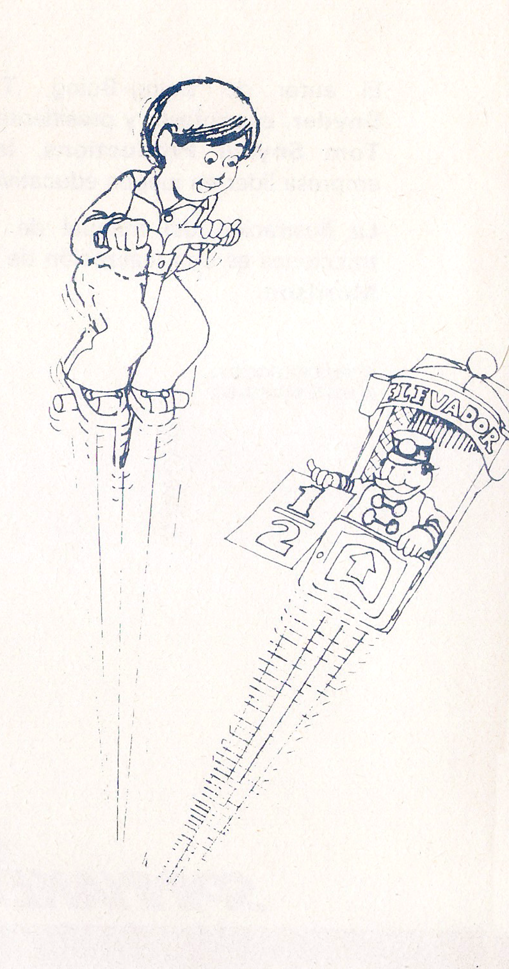
¿Cómo puedes subir de nivel?

Cuando hayas localizado la representación visual de la fracción, que pienses representa correctamente a su correspondiente numérica (situada en la parte superior de la pantalla), pulsa el botón o la barra espaciadora. Si tu suposición es correcta aparecerá un elevador que te subirá hasta el próximo nivel.

Si has tenido la suerte que la fracción estuviera estratégicamente situada, podrás subir dos o más niveles de una sola vez. Para ello presta atención al radar.

Si la representación no era la correcta se abrirá un agujero en el piso del nivel en que te encuentras; y si no reaccionas a tiempo, pulsando la tecla o botón de salto, caerás irremediablemente al nivel inferior.

¡Atención!, si te hallas en el nivel 1 perderás la partida. Además puede ocurrir que estés situado en un extremo del piso y debajo exista un desnivel de dos o más pisos, quizás el vacío total, presta atención al radar e intenta evitar las caídas.



El autor de Boing-Boing, **Tom Snyder**, es profesor y presidente de **Tom Snyder Productions, Inc.**, empresa líder en juegos educativos.

La Ilustración del manual de Instrucciones es una realización de **Bill Morrison**.





